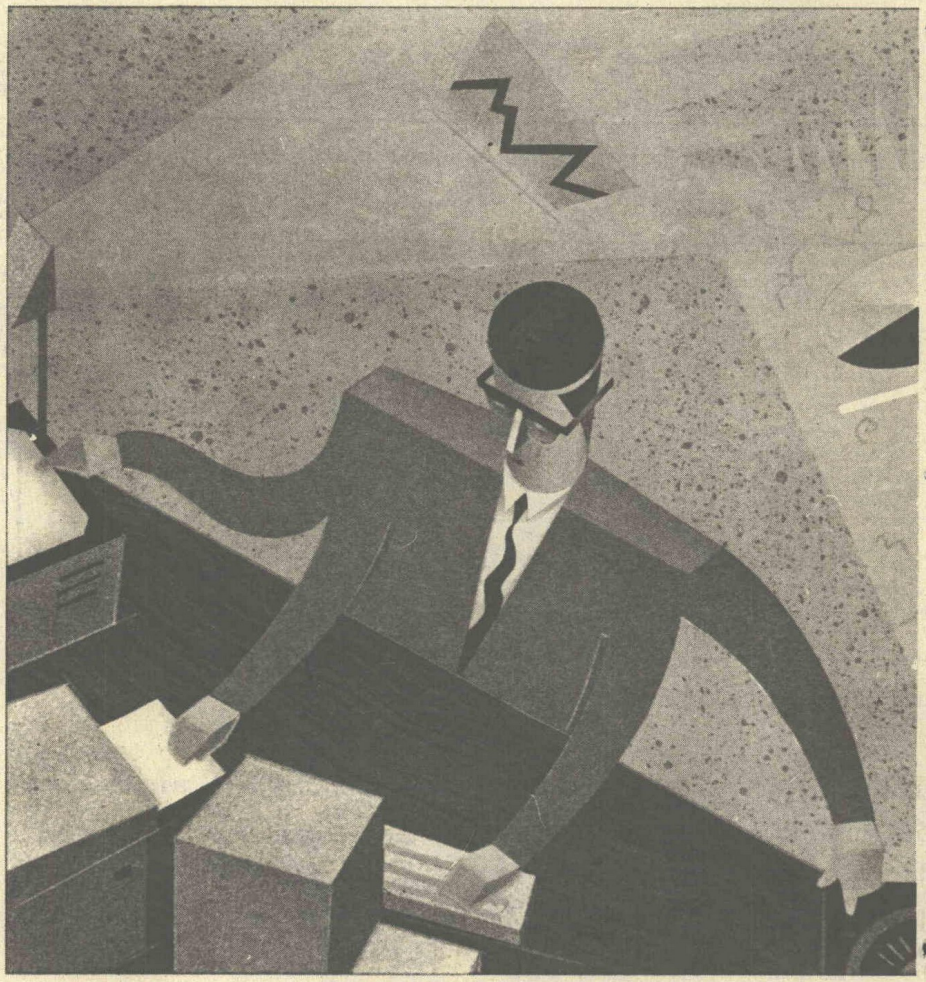
น.พ.สมบัติ เตรียมแจ้งอรุณ

DOS SHELL
กับการเพิ่มขีดความสามารถ

จะพิมพ์คำสั่งเดิมซ้ำอีกทำไม ถ้ามีใครช่วยจำและพิมพ์แทน จะเป็นใครไปได้นอกจาก Dos shell



ผู้ที่เคยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปดีเบสทรีพลัสคงจะรู้สึกประทับใจกับการจดจำคำสั่งเพราะสามารถย้อนกลับไปเรียกคำสั่งเดิม โดยการกดแป้นลูกศร ความสะดวกในการแก้ไขคำสั่ง อีกทั้งสามารถกำหนดข้อความให้กับฟังก์ชันคีย์ ถ้าดอสมีความสามารถดังกล่าวนี้ก็คงจะดีไม่น้อย ในฉบับนี้ผู้เขียนขอเสนอโปรแกรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถดังกล่าวโดยใช้หลักการของ DOS SHELL

ผู้เขียนตั้งชื่อโปรแกรมว่า SB-SHELL.EXE โดยมีตัวแปรที่สำคัญสรุปได้ดังนี้

- Prev_command เป็นอะเรย์ของข้อความซึ่งเก็บรวบรวมคำสั่งซึ่งกำหนดไว้สูงสุด 20 คำสั่ง
- Func เป็นอะเรย์ของข้อความซึ่งเก็บข้อความที่กำหนดให้ฟังก์ชันคีย์ F2 ถึง F9
- Command เป็นตัวแปรเก็บคำสั่งที่รอการแก้ไข
- Last_command เป็นตัวแปรเก็บคำสั่งครั้งหลังสุด
- Xline, Yline เป็นค่าตำแหน่งของเคอร์เซอร์ตามแนวตั้งและแนวนอน
- Store_count เป็นค่าจำนวนคำสั่งที่มีการเก็บไว้แล้ว
- Command_count เป็นค่าตำแหน่งของคำสั่งที่รอการแก้ไข

เมื่อเข้าสู่โปรแกรม สามารถดูข้อความที่เก็บในฟังก์ชันคีย์ได้โดยการกดแป้น F1 และออกจากโปรแกรมโดยการกดแป้น F10 โปรแกรมจะแสดงเครื่องหมายรอรับคำสั่งเป็นชื่อไดเรคทอรีปัจจุบันเป็นตัวอักษรความเข้มสูงและคำสั่งต่าง ๆ จะเป็นตัวอักษรความเข้มต่ำ

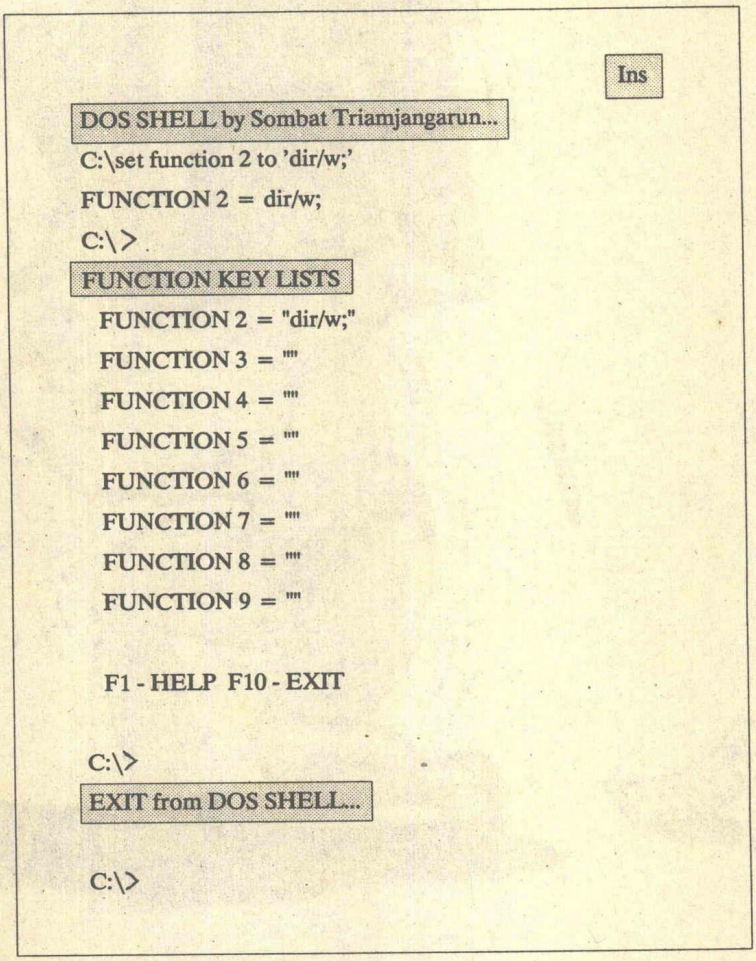
การแก้ไขคำสั่งสามารถเปลี่ยนตำแหน่งเคอร์เซอร์ โดยการกดแป้นลูกศรซ้าย, ขวา, <Home> หรือ <End> แทรกคำหรือเขียนทับโดยการกดแป้น <Ins> ลบตัวอักษรโดยกด แป้น <Backspace> หรือ <Del> และยกเลิกคำสั่งโดยการกดแป้น <Esc>

การทำงานของโพรซีเดอร์และฟังก์ชันสรุปได้ดังนี้

- T กำหนดแอตทริบิวต์ของตัวอักษร

- Key_check ตรวจสอบการกดแป้นพิมพ์และคืนค่าชนิดของแป้นที่กดกลับมาในตัวแปร Chtype

- Clear_blank ลบช่องว่าง (SPACE) ทั้งด้านหน้า และด้านหลังของคำสั่ง (เหมือน LTRIM และ LTRIM ในดีเบสทรีพลัส)



รูปที่ 1 แสดงจอภาพขณะที่โปรแกรมทำงาน

- Upper ทำให้คำสั่งเป็นอักษรตัวใหญ่ (เพื่อความสะดวกในการตรวจสอบ)

- Write_command พิมพ์คำสั่งลงบนจอภาพ

- Do_command ตรวจสอบคำสั่งว่าเป็นการกำหนดข้อความในฟังก์ชันคีย์หรือไม่ ถ้าไม่ใช่จะส่งคำสั่งไปให้ Command.com ของดอสทำงานต่อ

- Check_prompt ตรวจสอบไดเรคทอรีปัจจุบัน

- Get_command เป็นโพรซีเดอร์หลักของโปรแกรมที่ตรวจสอบการกดแป้นต่าง ๆ และทำงานตามคำสั่งตลอดจนการแก้ไขข้อความในคำสั่ง

การกำหนดข้อความให้กับฟังก์ชันคีย์ ใช้คำสั่งเหมือนดีเบสทรีพลัส คือ คำสั่ง SET FUNCTION <Fnum> TO 'Message' เช่น SET FUNCTION 2 TO 'Dit/w;' ในกรณีที่ต้องการให้ทำตามคำสั่งทันทีหลังการกดแป้นฟังก์ชันคีย์เช่นเดียวกันคือ ใส่ Semicolon (;) ต่อท้ายข้อความที่กำหนด โปรแกรมจะสงวนแป้น F1 และ F10 เพื่อใช้แสดงข้อความในฟังก์ชันคีย์และออกจากโปรแกรม (รูปที่ 1)

รายละเอียดในโปรแกรมทางกองบรรณาธิการได้จัดทำเป็นซอฟต์เมล์และสำหรับโปรแกรมผู้อ่านคงทำความเข้าใจได้ไม่ยาก และผู้เขียนหวังว่าจะสามารถนำไปประยุกต์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของดอสในงานของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี.